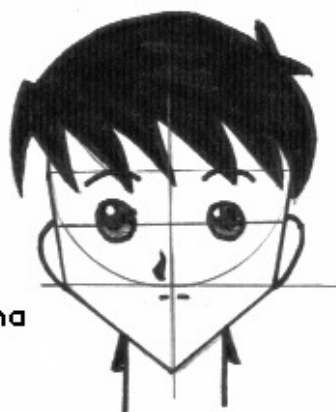
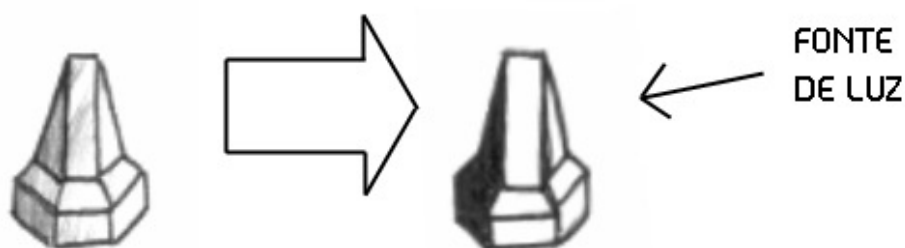
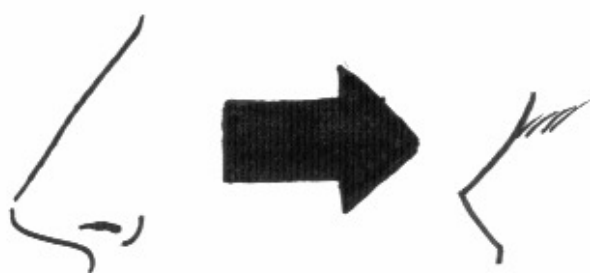
Narizes

Juntamente com os olhos, o nariz de mangá também é muito conhecido por sua forma extre-mamente simplificada e pelos seus vários estilos. A grande chave para fazer um bom nariz é o cuidado, pois se feito com capricho, seu traço é o mais rápido.

Aqui temos o formato básico da cabeça. O nariz, se você se lembrar do desenho de perfil da cabeça, fica abaixo da linha dos olhos e antes da linha da base do círculo.

A grande chave para fazê-lo é fazer com que ele encoste na linha central da face. Então, por que aqui ele está mais para a esquerda? A resposta é que o que está marcado é a sombra do nariz. De uma olhada na figura abaixo.

À esquerda temos como seria o formato do nariz em 3D. Para conseguir traçar bem o nariz, deve-se pensar em seu volume, espessura... à direita, temos o nariz que seria o usado na face acima. Note que a fonte de luz é à direita, e portanto o lado esquerdo no nariz fica sombreado. Foi isso que foi usado naquele rosto.

Agora temos um dos exemplos clássicos de como o nariz de verdade deve ser adaptado ao mangá. Por vezes, em alguns animês (como é o caso de Naruto), coloca-se um ponto para a narina. Mas deve haver a maior economia de traços possível.

Aqui, alguns tipos de nariz mais comunmente usados:

Nariz simples

Nariz compacto com tracinhos: geralmente usado para garotas

Nariz mostrando a base

Nariz simples com volume

Nariz de seta

Nariz mostrando as narinas

Os tipos de narizes não param por aí. Invente vcê o seu próprio, adapte-o, mude-o... Somente lembre-se que a simplicidade é a chave e que os tipos devem ser adaptados a cada caso. Veja exemplos na próxima página.

O nariz simples com os traços em cima serve para dar um toque suave ao personagem, e nesse caso particular, especialmente meninas. Use caso queira uma aparência "kawaii".

Já um nariz grande costuma dar a um personagem uma aparência mais máscula. Pode ser usado tanto para homens fortes quanto para adultos de ambos os sexos. Quando estudarmos a evolução da idade, você vai entender o que eu estou querendo dizer.

Alessandro

Bocas

Os iniciantes costumam ter problemas com bocas e lábios por cuasa do traçado, que deve ser tão ou mais simplificado que o do nariz. A economia de traços dá o efeito desejado, e qualquer risco a mais pode estragar totalmente a idéia que se deseja passar.

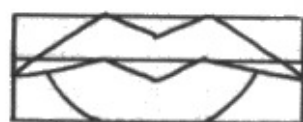
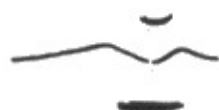
Se fôssemos siplificar ao máximo, a boca seria representada apenas por um traço. Mas, para que ela tenha mais volume e pareça mais real, usamos os exemplos ao lado. O mais de cima representa a boca fechada com as demarcações dos lábios inferior e superior, que podem ou não serem usados em conjunto.

Já o do nosso lado agora é o exemplo em que os lábios se encontram, fazendo que com que o pequeno "bico" que há no lábio superior cubra a boca.

Finalmente, o último tenta dar à boca um ar mais relaxado. As partes brancas significam o mesmo que o do exemplo acima - partes cobertas. Use o que você preferir.

Agora, exemplos de boca fechada e aberta. Não existe realmente uma regra de como fazê-la, pois os ângulos são infinitos, e depende do estilo de cada um. Você pode ver em animês e mangás ou mesmo na vida real. No exemplo abaixo, queria apenas que você observasse como o tamanho do queixo é afetado.

A seguir, alguns exemplos de bocas:

Por fim, existem os lábios. Dependendo da situação, pode ser que você precise ou queira fazê-los. Aqui vai a fórmula:

Lembre-se de algumas regras:

- O tamanho padrão da boca fechada é aproximadamente o espaço entre os olhos. Essa medida, porém, pode e deve ser mudada, para cada situação.
- Os 3 elementos mais importantes da boca (língua, lábios e dentes) devem aparecer ou não dependendo da situação.

Por hora, é isso que veremos sobre bocas. Parece pouco, eu sei. Mas o grande estudo de bocas acontece principalmente quando formos estudar expressões.

Orelhas

As orelhas são o último elemento da face que estudaremos antes de entrarmos em cabelos e expressões faciais. Seu traçado pode ser tanto simples como complexo, e isso depende do tipo de desenho que você quer fazer. Em mangás como Love Hina, por exemplo, o traçado é simplíssimo, sendo praticamente somente dois meios círculos riscados; já em Yu-Gi-Oh!, as orelhas recebem um tratamento realmente aplicado, com cada detalhe feito.

Vamos ver as orelhas nos ângulos que já aprendemos:

Alessandro

E algumas que não estudamos...

LEVE VISTA INFERIOR

LEVE VISTA SUPERIOR

Em cada um desses casos, observe a posição das orelhas. De todas as partes do corpo, as orelhas são as que menos sofrem modificação, pois são iguais desde que nascemos e não são afetadas por vento, gravidade... Desse modo, só é necessário aprender sua forma básica em cada ângulo para conseguir acertar sempre.

Muitas pessoas, especialmente os iniciantes, acabam tendo problemas com a colocação das orelhas em relação ao resto da face, pois por vezes elas acabam ficando muito longe ou muito próximas dos olhos. A única regra que se pode dar quanto a isso é aquela que aprendemos na cabeça de perfil: lembra da reta que fica entre a linha da frente e a de trás, precisamente, que é onde se encaixa a orelha? Desde que você se lembre isso, provavelmente não irá errar.

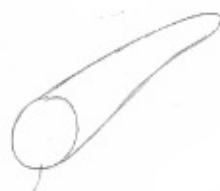
Outro erro comum é o tamanho. De fato, a orelha nunca tem um tamanho definido uma vez que cada um tem sua própria orelha. O tamanho aproximado seria um olho infantil de mangá... mas uma medida mais prática seria: do ponto onde ligamos ela no maxilar até um pouco acima da linha dos olhos. O único jeito de se aprender bem é observando tanto no real quanto no mangá.

Lembrando que é assim que definimos a posição da orelha.

No mangá, porém, existe uma grande variedade de orelhas, desde as mecânicas (como no caso de Chobits) até as gigantes (como em Shuffle). A técnica para isso é simples mas pode te ajudar muito caso você queira fazer, por exemplo, um elfo. Dê uma olhada nos exemplos a seguir:

EXEMPLO 1: Elfo

Não há grande segredo quanto a orelhas modificadas. A técnica para aplicá-las é a mesma:

Tendo novamente o exemplo da cabeça...

... substituimos a meia lua pela forma desejada.

EXEMPLO 2: Pessoa robótica

Novamente, o truque é substituir a orelha comum pela estilizada.

Usaremos novamente a mesma cabeça

Substituímos a meia lua pelo formato desejado.

Em ambos os casos, o importante é que você note se a orelha do outro lado é suficientemente grande para aparecer também. Isso se aplica também às orelhas normais e a quaisquer outras que você invente.

Alessandro

Cabelos

Por fim, o último elemento que falta aprendermos sobre a face. De todas as partes do corpo, o cabelo é a mais mutável, e não é por pouco; seus milhares de fios realmente tornam a tarefa de desenha´-lo algo para os profissionais (para ver exemplos realmente trabalhados, veja as capas dos mangás de Chobits). A grande técnica encontra-se em fazê-los por meio de mechas.

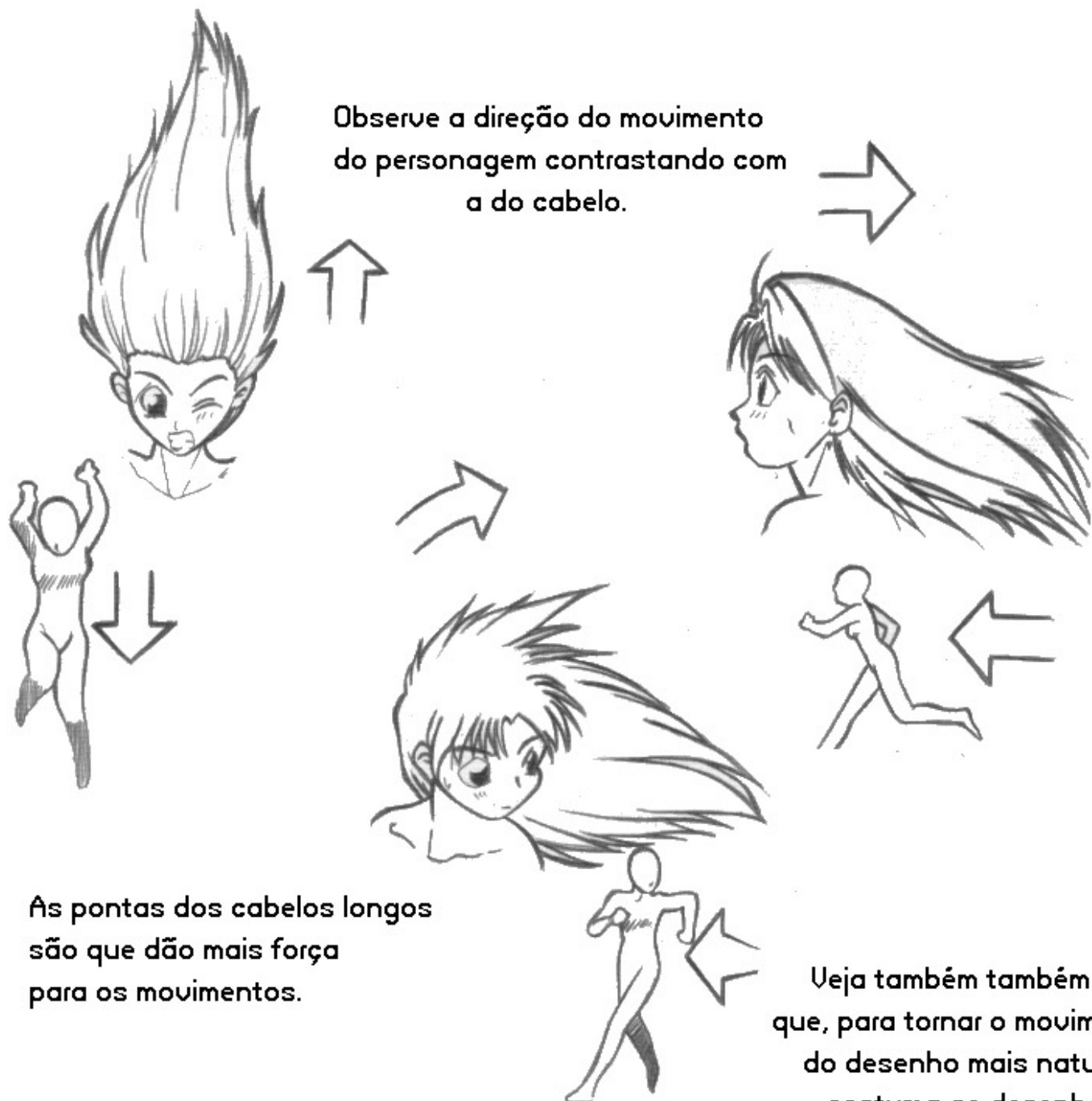
Existem 5 fatores que são **importantíssimos** para desenhar o cabelo:

- **Gravidade**
- **Inércia**
- **Vento**
- **Movimento**
- **Obstáculos**

Levando em conta esses 5 fatores, consegue-se fazer um cabelo perfeito.
(para quem não sabe, a inércia é a leia física que implica que objetos parados tendem a permancer parados. Nos cabelos, isso se aplica a, por exemplo, começar a correr repentinamente: o cabelo fica para trás nesse caso).

Aqui ao lado, alguns exemplos de mechas de cabelo.

Algumas figuras da próxima página foram obtidas de "Coleção Jumbo - Curso Completo de Mangá", da Editora Escala.

Observe a direção do movimento do personagem contrastando com a do cabelo.

As pontas dos cabelos longos são que dão mais força para os movimentos.

Veja também também que, para tornar o movimento do desenho mais natural, costuma-se desenhar mechas.

E agora uma surpresa:

Para ajudar você entender melhor, chamamos uma personagem para te ajudar.

Essa é a Haruna. Ela vai te ajudar a compreender o movimento dos cabelos com sua história.

Alessandro

A LEITURA DESSA HISTÓRIA ESTÁ EM SENTIDO ORIENTAL

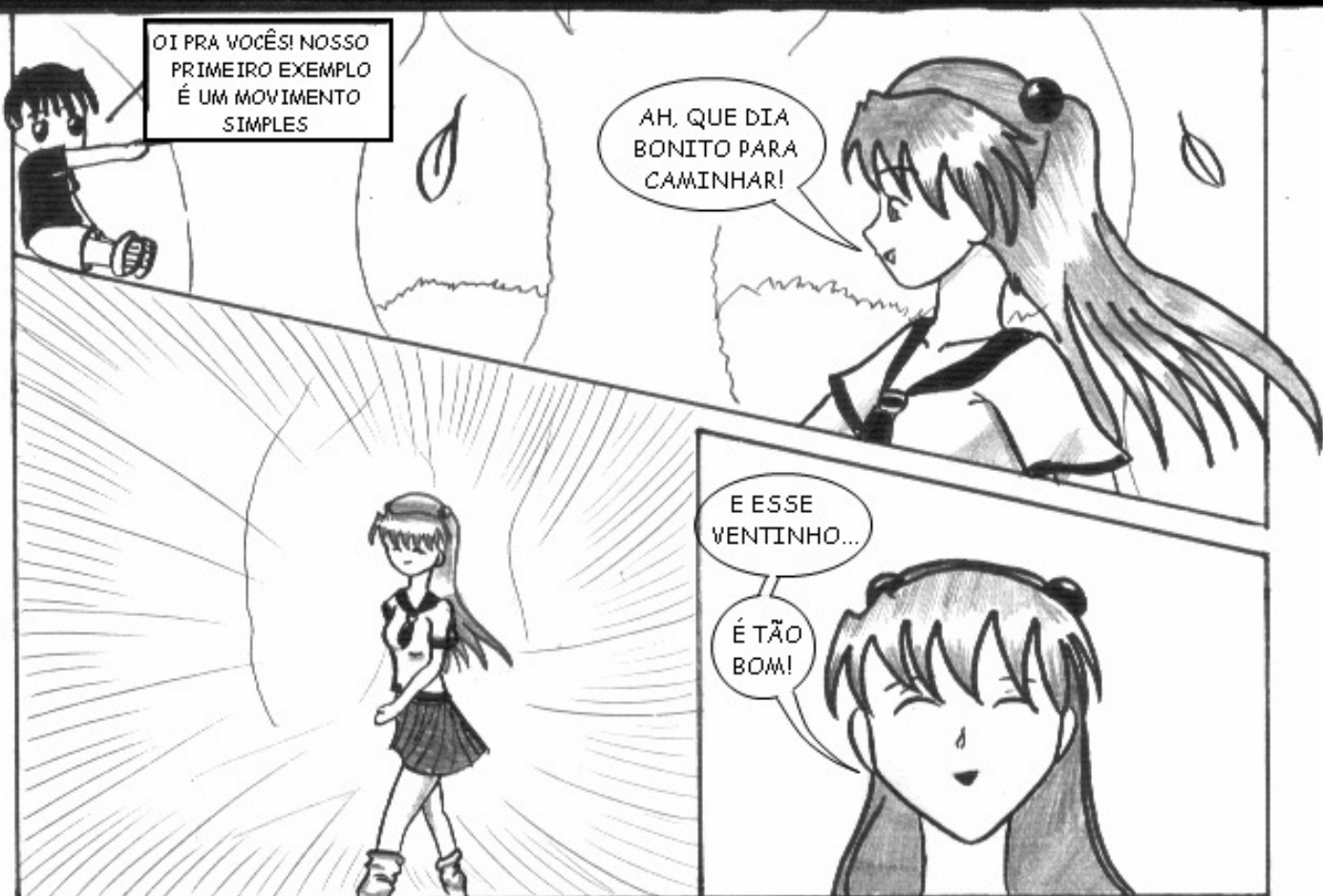
A INCRÍVEL HISTÓRIA DE HARUNA!

BY ALESSANDRO

OI PRA VOCÊS! NOSSO PRIMEIRO EXEMPLO É UM MOVIMENTO SIMPLES

AH, QUE DIA BONITO PARA CAMINHAR!

E ESSE VENTINHO...

É TÃO BOM!

Alessandro

AH, DEIXA A CAMINHADA PRA OUTRO DIA. VOU PRA CASA MESMO.
PARECE QUE PASSOU
PORCARIA
...SONO....
HEHEHE...
AH, MAS QUE...
OBSERVE COMO AGE A INÉRCIA POIS MESMO COM A HARUNA SE MOVENDO, O CABELO TENDE A PERMANECER NO LUGAR.
UM LADRÃO!!!
Alessandro

HA!
HA!
AQUI, UM VERDADEIRO EXEMPLO DE MOVIMENTO
ACHO QUE CONSEGUI DESPISTÁ-LO...
...
?
QUE FOI?
PUF
PUF
PUF
OBSERVEM AQUI A GRAVIDADE EM CONJUNTO COM OBSTÁCULOS, OS OMBROS.
EU NÃO GOSTEI DESSA HISTÓRIA!!!
DESCULPA...
Alessandro

Deu para entender bem?

Vamos dar uma revisada geral:

- INÉRCIA: Basicamente, a inércia nos cabelos significa que, quando o corpo começa a se movimentar, o cabelo tende a ficar para trás. É muito importante entender isso pois o mesmo princípio se aplica às roupas.
- MOVIMENTO: O movimento é o mais básico. O peso do cabelo tende a colocá-lo para baixo nas pontas, mas a parte mais próxima da cabeça se manté estável.
- GRAVIDADE: Tudo é afetado pela gravidade. Quando a pessoa está parada, principalmente, a gravidade é muito importante, pois exerce um efeito maior. Um cabelo que fica "movimentado" mesmo parado parece que foi mexido de algum modo, como gel, por exemplo, o que pode lhe tirar o ar natural.
- OBSTÁCULOS: Podem ser partes do corpo, chão, móveis... É necessário que, acima de tudo, o desenho pareça natural. Nunca se esqueça disso.
- VENTO: Por fim, o vento faz com que tudo seja "atraído" para um lado. Assim, mesmo pedaços do cabelo que ficam virados para o outro lado devem sofrer uma certa alteração.

Outra coisa que pode interferir é a água.

- ÁGUA: Uma vez que o personagem esteja debaixo d'água, esqueça a gravidade. Os cabelos vão uns para cima, outros para baixo... a única coisa que pode lhes dar movimento é o corpo se mover. Nesse caso, vai ser como se o cabelo fosse empurrado pelo vento.

Estamos quase no fim do estudo sobre cabelos. Para completar, vou responder a algo que muitos têm me perguntado por e-mail: como se fazem os brilhos do cabelo? O que você tem de entender é que os brilhos têm a ver com a fonte de luz. Mas isso pode dar confusão, pois você pode acabar fazendo muitos brilhos, ou mesmo poucos, deixando o cabelo oleoso ou chapado. Assim, costuma-se usar uma medida de 1 faixa de brilho a cada 2 faixas de cabelo pintado. Essa medida pode mudar, como numa razão de 1 para 3 ou mesmo 4. Outro problema é como fazer os traços do brilho de modo natural e sedoso. Para isso, vamos pintar um cabelo nós mesmos.
Veja na próxima página.

Essa é uma figura básica que pintaremos. Preste atenção no passo-a-passo, é como quando ainda estudávamos as cabeças. Para preencher áreas grandes de preto como o cabelo, você pode usar uma caneta e uma caneta hidrocor ou hidrográfica. Um bom modelo é a Pilot Color 850.

Primeiro, selecionamos a área que terá brilho. Você pode delineá-la mais ou menos repicada que a que eu fiz. À lápis, claro.

Como existem lugares que a ponta grossa da hidrográfica/hidrocor não consegue preencher corretamente, por serem muito pequenos ou pontudos, preenchemos eles primeiro com a caneta.

3)

Agora vem a parte mais importante. Usando a caneta, você deve fazer os brilhos em si. Para isso, usa-se um truque com a pressão exercida sobre a caneta. Veja abaixo como.

→ pouca pressão

→ muita pressão

Apague a linha guia à lápis, e, agora, você irá completar o desenho chapando de preto as partes que faltam. Porém, ao fazer isso, algumas partes da franja, por exemplo, se tornam invisíveis. Uma técnica usada é fazer uma linha branca de leve ao lado dessas partes, para que elas se destaquem.

Alessandro

Aqui está a obra terminada.

Agora, alguns exemplos.

E é isso (aula grande, não foi..?). Invente, rabisque sem parar. Consiga, nos cabelos, pontas perfeitas e um traço curvo, coisas que só podem ser alcançadas com muito, muito treino. Até a próxima!

Alessandro